

LA UTILIZACIÓN DEL ESPACIO Y TIEMPO AUSENTES EN EL CONTENIDO “DE ÉPOCA” GENERADO POR LA ENTIDAD PROSUMIDORA. LAS NECRÓPOLIS RUPESTRES COMO ELEMENTO TEMÁTICO.

Basilio Cantalapiedra Nieto
Universidad de Burgos

Resumen:

Esta propuesta tiene como objetivo analizar la manera en la que los prosumidores utilizan el espacio ausente de la imagen en forma de fuera de campo, y el tiempo eliminado del metraje como elipsis, para la generación de contenidos que cuentan con un objetivo temático común, la representación audiovisual de las necrópolis rupestres altomedievales. Éstas operan como reflejo del pasado histórico, erigiéndose a su vez como hitos arqueológicos inmersos en un ámbito espacial que les desubica temporalmente, la naturaleza. Los elementos arqueológicos elegidos para dicho análisis son los formados por las necrópolis altomedievales existentes en el norte de la comunidad castellano y leonesa, por tratarse de hitos que conforman una unidad en cuanto a su origen histórico, así como a su ubicación geográfica, alejada de los núcleos habitados, y por ello tratarse de yacimientos integrados en pleno paraje natural, sin elementos humanos que les aporten una identificación temporal contemporánea. Los prosumidores aplican de manera intuitiva los criterios de descontextualización temporal empleados en la realización de productos de ficción históricos, utilizando para ello técnicas que no impliquen la intervención en el profilmico. La eliminación de lo contemporáneo mediante el uso del fuera de campo, tanto durante la grabación individual del contenido, como en el momento de la toma de decisiones inicial sobre aquello que va a grabarse, es equiparable a la estrategia desarrollada en el ámbito de la producción profesional, tanto en la fase de guion, excluyendo ciertos temas u objetos mientras se prioriza otros de mayor potencial utilidad, como a la empleada en el proceso de rodaje de un producto de ficción.

Palabras clave:

Elipsis, fuera de campo, movilidad, necrópolis, prosumidor.

1. Introducción

1.1. Lo espacio-temporal ausente

La pasividad ha dejado de ser una situación aceptada por los espectadores audiovisuales. Las posibilidades de los nuevos medios, la miniaturización de los dispositivos y la conversión de los terminales telefónicos en instrumentos mixtos para el visionado y la captura de imágenes, implementando además la movilidad como carácter, han incentivado el reforzamiento de la figura del prosumidor. Como productores de contenidos comparten parte de los pasos que siguen las entidades profesionales en su

proceso de toma de decisiones en pos del tipo de proyecto que van a afrontar, salvando el matiz económico que condiciona el devenir de la acción profesional (restricciones presupuestarias, finalidad comercial, etc.). Los intereses y aficiones de los prosumidores delimitan el campo de su trabajo altruista. En una parte de este colectivo el elemento temático compartido es la intencionalidad histórica, el afán por generar contenidos que, aprovechando el patrimonio monumental, reflejen ciertas épocas históricas. En este sentido esta propuesta plantea el análisis de la manera en la que un tema común, como es el de las necrópolis altomedievales de la Sierra de la Demanda burgalesa, es afrontado por los prosumidores mediante unos metrajes que tienen que resolver el problema de la generación de un contenido de época a través del concepto del fuera de campo.

En este tipo de productos el objetivo básico compartido por las entidades profesionales y las prosumidoras es salvar la elipsis esencial que existe entre el momento histórico en el que lo retratado era contemporáneo a su época respecto del instante del rodaje o captura de la imagen en movimiento. El audiovisual se convierte de esta manera en utópica e idealista máquina del tiempo que traslada al espectador a épocas pasadas manejando la herramienta de la elipsis con el afán de salvar el lapso de siglos transcurridos. Es por ello que la cuestión temporal encuentra uno de sus mayores campos de experimentación audiovisual en el género histórico, mediante la elipsis temporal, que dentro del trabajo de guion y edición o montaje, puede ser descrita como aquella técnica por la que podrán eliminarse aquellas fases del material rodado o inscrito en el guión que se consideren idóneas para tal fin por diversos motivos, o aquellos periodos de la historia de los personajes que se estime no deben reflejarse en el metraje o minutado final del producto audiovisual.

En el ámbito profesional existen procedimientos (fotográficos, decorativos, digitales) para reconstruir el pasado, pero en este tipo de usuarios en los que el volumen de equipo técnico y humano, así como lo presupuestario es una restricción constante, el lograr alcanzar un contenido de cariz histórico sólo puede apoyarse en dos situaciones. La existencia del elemento patrimonial como protagonista de la acción y la posibilidad de eliminar cualquier rasgo de contemporaneidad durante el proceso de grabación del contenido. Podría decirse incluso que es prioritario ocultar la actualidad del hecho físico de la captura de la imagen, siendo recomendable (aunque no obligado) evitar la inserción de elementos anacrónicos con la época de la que trate el metraje.

La eliminación de la contemporaneidad puede darse en el audiovisual en dos momentos del proceso, durante el rodaje y en la postproducción. Si se produce en el segundo momento, y en función del tipo de producto, o bien se encarece mucho el coste o en cualquier caso se incrementan los tiempos de trabajo al tener que intervenir digitalmente en la imagen. En la primera opción, durante la grabación, los elementos físicos que denotan la actualidad del proceso de rodaje, se eliminan ocultándolos a la visión final del espectador. Esta ocultación se realiza a través de la técnica del fuera de campo extirpando, no de la realidad física (aunque a veces también sea así), sino de la realidad filmica mostrada, a aquellos objetos o elementos que pudiesen sacar de su ilusión de vivencia pasada al potencial espectador. El espacio ausente elimina el lapso de tiempo no presente en el texto audiovisual, mediante el fuera de campo que puede definirse como cada una de las áreas no visualizadas en un plano o la acción dramática que no puede verse al desarrollarse fuera del encuadre de la cámara (Sánchez Noriega, 2010:726).

El campo de visión ocular delimita la parcela de espacio físico a la que puede accederse de entre aquello que está ante el ser humano. La misma variará en función del movimiento propio del cuerpo. Por lógica, el fragmento de realidad que se ve (con todos los matices de este absolutista concepto), define por exclusión la existencia de un mundo tangible al que no puede accederse mediante la visión. Es decir, el hecho de percibir a través de los ojos un fragmento de espacio denota la existencia de un universo mayor que no alcanza a visionarse. A la restricción visual corpórea, deben añadirse las propias del entorno físico en el que se encuentre la persona.

Cuando en el producto audiovisual, como habitualmente en el caso de las grabaciones de los prosumidores, no se interviene en el profilmico, entendiendo éste como el conjunto de elementos que se sitúan ante de la cámara en el momento del rodaje (Sánchez Noriega, 2010:737), las limitaciones físicas enunciadas se extienden a aquello que captura la lente, por lo que suele existir una coincidencia plena entre aquello que queda fuera del campo de la imagen con el espacio al que no alcanza el usuario con su movimiento limitado. En cualquier caso la accesibilidad visual al espacio pleno es una mera utopía. Sigue pudiendo capturarse exclusivamente lo que se sitúa ante la cámara y por ello el espectador accederá siempre a una información espacial parcial que será la que le haya permitido la entidad productora del contenido.

Esta reflexión es extensible al concepto del audio en sus diversas vertientes, sea como banda de diálogos, de música o de diferentes sonidos y ambientes. En este caso el

concepto de fuera de campo auditivo no se restringirá al marco de la pantalla, aunque tendrá especial relación con la misma, ya que la fuente de donde procede el audio puede situarse tanto en el profílmico como fuera de él, en un lugar indefinible o en un ámbito anexo en grado diverso al espacio visual presente en la pantalla, lo que se denomina sonido acusmático, explicándose dicho término como la situación en la que los sonidos se escuchan aunque no pueda visionarse su punto de origen (Chion, 1993:62).

Por ello, el prosumidor en su doble vertiente de productor y de consumidor-espectador afronta la imposible aprehensión del espacio-tiempo tanto a nivel visual como auditivo. Las salas dónde se exhibían los metrajes, ya desde el cine de los orígenes, permitían hallar al ser humano un camino para vencer sus limitaciones visuales físicas y poder “teletransportarse” a espacios geográficos nunca visitados, o a tiempos históricos pasados o por venir. Mas esta ventana del dispositivo móvil o cuarta pantalla, deviene para el prosumidor, como primer espectador, en frontera no traspasable pero ante todo por su carácter de artilugio captor de la imagen, es decir por su rol productor.

1.2. La democratización de la producción de contenidos

Como en todo proceso comunicativo, en aquel en el que interviene el audiovisual, participan los entes emisor y receptor, junto al canal por el que van a fluir los contenidos. Una búsqueda de una equivalencia económica nos llevaría a la división general que puede establecerse entre los tres principales partícipes existentes en la industria audiovisual:

- Producción: como entidad encargada de la generación de los contenidos.
- Distribución: que sería la parte de la cadena responsable de hacer llegar los contenidos generados a las pantallas en las que van a ser visionados.
- Exhibición: como la parte de la cadena que finalmente va a poner el producto audiovisual a disposición de los potenciales espectadores.

En este último paso, los artilugios que operan como pantalla y potencial “ventana al mundo” fueron evolucionando a lo largo del siglo XX, primero en el sector cinematográfico, para más adelante y a medida que la tecnología avanzaba y surgía la televisión, introducir en las casas las ventanas que permitían el acceso a un potencial universo visible prácticamente infinito.

Pero a estos sectores se les han sumado nuevos competidores en el manejo y generación de las imágenes y en la instrumentalización del elemento pantalla. Actualmente el ser

humano se convierte en espectador obligado desde el mismo momento en que las imágenes enmarcadas le asaltan al realizar cualquier actividad diaria normal. En definitiva, la imagen en el interior de una pantalla y su manifestación como contenido audiovisual de mayor o menor complejidad, se ha convertido en un compañero habitual de viaje. Esta convivencia permanente con la pantalla y el hecho de que, al modo del cinematógrafo de los hermanos Lumière que actuaba simultáneamente como aparato captor de la imagen en movimiento e instrumento proyector de la misma, los nuevos terminales telefónicos hayan implementado en un único dispositivo la capacidad de grabar contenidos de video y simultáneamente la posibilidad de visionarlos, ha incitado a que los usuarios hayan pasado de ser meros consumidores a convertirse en productores de contenidos audiovisuales. Pero no sólo eso, ya que de manera inmediata estas producciones pueden ser colgadas en Internet para su visualización a nivel mundial. El usuario ha pasado a integrarse en los tres eslabones, producción, distribución y exhibición, con la usabilidad extrema que permite desarrollar todo el proceso en un lapso de tiempo casi inexistente. Una nueva entidad ha surgido, la del prosumidor.

Este término fusión de los vocablos *producer* (productor) y *consumer* (consumidor), fue introducido formalmente por Alvin Toffler para quien la economía del prosumidor surge al cerrarse la brecha histórica existente entre productores y consumidores (Toffler, 1980:23). Para este autor, que aplica el término prosumidor a diversos sectores económicos, no puede pensarse en que podamos permanecer inalterados como personas mientras todos los medios de comunicación se transforman. Del maremágnum de imágenes producidas en serie desde medios como los periódicos, la televisión y el cine, para alimentar una «conciencia monolítica», se pasó a una desmasificación de los medios de comunicación, que provocó “una deslumbrante diversidad de modelos y estilos de vida con los que compararse”, que ofertaban no una imagen global, sino fragmentada. Esto obliga a un proceso de ensamblaje particular por parte de cada individuo, desarrollando “una sublimada conciencia de nuestra propia individualidad, de los rasgos que nos hacen únicos”. Los nuevos medios de comunicación ayudan a cristalizar nuestra esencia personal, convirtiéndonos además en prosumidores de “nuestro propio conjunto de imágenes” en un momento histórico en el que la interactividad de los nuevos medios (lo que para Toffler es su característica más revolucionaria) permite “que cada usuario individual haga o envíe imágenes, además de, simplemente, recibirlas desde el exterior” (Toffler, 1980:449).

Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, anticiparon en su texto de 1972, *Take Today*, el concepto de «prosumidor» al afirmar “que la tecnología electrónica le permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos”, aunque han sido Internet y el desarrollo de la comunicación digital móvil los que más han estimulado “la creatividad y autonomía de los «prosumidores»” (Islas, 2009:27), dictando que la ubicuidad sea el decorado típico de nuestros tiempos y el *prosumer* o prosumidor el sujeto protagonista del cambio de roles actual (Martínez Suárez y Salvador Agra, 2014:5).

Los medios de masas están siendo derrotados por los medios de comunicación desmasificados que servirían “no al mercado metropolitano, sino a comunidades y barrios concretos dentro de él, proporcionando anuncios y noticias mucho más localizados” (Toffler, 1980:189). Se ha pasado de una estructura segmentada del mercado ficcional a una estructura virtualmente global, abierta y accesible, que se abre a las decisiones creativas individuales en régimen de autoconsumo gratificante. (García Jiménez, 1998:167).

El canal de distribución disfruta de cada vez mayores dosis de innovación, aunque la puerta de entrada exhibidora, que es la que faculta el acceso al contenido que viaja por el canal intermedio y que se encarga de abrir al espectador-receptor esta “ventana al mundo” en los nuevos medios, sin duda evoluciona a similar velocidad. Las antiguas rutinas se han visto sustituidas por nuevas sinergias, debido entre otras causas, a la penetración expansiva de nuevos hábitos económicos. Mientras las nuevas tecnologías digitales están desplazando a los sistemas mecánicos y electrónicos tradicionales, “la producción en stock desaparece y se fabrican muchos productos bajo demanda, la producción a gran escala es sustituida por las ediciones reducidas”, personalizándose el consumo (Francés i Domènec, 2009: 278). Ya no tienen sentido las antiguas distinciones en términos del lugar o emplazamiento físico en el que se ubica el medio. Las formas impresas se funden con las otras mientras los medios visuales no se encuentran aislados en sus sistemas de exhibición televisiva y cinematográfica (Marshall, 2004).

El prosumidor en su nuevo rol activo, opera como apesador de la realidad física que tiene ante él y simultáneamente, como primer espectador a través de la pantalla como “superficie rectangular que encuadra un mundo virtual y que existe en el mundo físico del espectador sin bloquear por completo su campo visual” (Manovich, 2012:61).

2. Método

El primer paso de la investigación consistió en la elección de la temática común compartida por los contenidos generados por los prosumidores. El objetivo de este trabajo se dirige a como afrontan los usuarios no profesionales el desarrollo de audiovisuales de cariz histórico o de época. De entre las posibilidades existentes que incluyen la selección de los metrajes a analizar en función de la época histórica o del personaje concreto tratado se optó por delimitar aquellos metrajes que dirigiesen su atención a un elemento patrimonial determinado. La frecuente ausencia de recursos (tanto económicos como humanos) de las entidades prosumidoras, invita a focalizar su mirada en aquello que, cubriendo el interés histórico, está presente en su ámbito geográfico. Por ello es lo patrimonial y monumental lo que cubre ambas necesidades. La búsqueda no intervención en lo profílmico y la deseable eliminación de lo contemporáneo para dotar más fácilmente del carácter histórico al contenido halla cobijo en un tipo de yacimientos, el de las necrópolis altomedievales, concentrados geográficamente en un área controlable e inmersos en plena naturaleza por lo que la presencia de la sociedad humana contemporánea, y su marca de temporalidad, desaparece.

2.1. Necrópolis y eremitorios del Alto Arlanza

En la zona del Alto Arlanza, en plena Sierra de la Demanda, se concentran algunos de los restos arqueológicos europeos más importantes en lo referente a asentamientos altomedievales, huellas que muestran los emplazamientos en donde los pobladores de la zona durante la Alta Edad Media encontraron cobijo físico para vivir, recursos alimenticios y refugio frente a los invasores que ocupaban zonas más bajas. Muchos de estos parajes, antiguas aldeas plenas de vida, han acabado convirtiéndose en despoblados, lugares carentes de vida humana e incluso de rastros físicos visibles que nos enseñen la posible imagen pasada de dicho poblamiento. De hecho, el estudio del poblamiento en estas aldeas “sigue vinculado, casi en exclusiva, al análisis que deriva de una visión difusa de sus necrópolis rupestres” (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:259). En el caso de las necrópolis medievales presentes en esta zona, su permanencia se fundamenta en el hecho de estar mayoritariamente excavadas en un material tan permanente como la piedra. Cada una de las tumbas inscritas en la roca son las huellas que nos recuerdan a los humanos que hace siglos habitaron en medio de la naturaleza.

La concentración de restos altomedievales en el Alto Arlanza, junto a las sorianas Covaleta y Duruelo de la Sierra, incluye entre otras varias, las burgalesas necrópolis de Quintanar de la Sierra (Yacimiento de Cuyacabras y Sepulturas de San Martín), Regumiel de la Sierra, Palacios de la Sierra (El Castillo, Nava y Prado Bañuelos), Castrovido, Comunero de Revenga, o Castrillo de la Reina. Distribuidos en los apenas treinta kilómetros que distan la burgalesa Salas de los Infantes y la soriana Duruelo de la Sierra se encuentra la más densa concentración de necrópolis de tumbas excavadas en la roca de toda la comunidad castellano-leonesa, aprovechando como materia prima la abundante roca arenisca que aflora por la montañosa comarca (Padilla Lapuente y Álvaro Rueda, 2010:273).

De entre el largo listado de yacimientos se ha tomado como modelo de trabajo por su importancia y volumen el de la necrópolis de Cuyacabras. Ésta se encuentra a escasos kilómetros de la localidad de Quintanar de la Sierra. Casi oculto e inmerso en plena naturaleza, se alza un promontorio rocoso horadado en toda su superficie por los huecos de 183 tumbas documentadas, coronado por una planta cuadrangular en la que se dibujan las bases de la iglesia original que presidía la localidad (Padilla Lapuente, 2003:18). Se desconoce el aspecto y cómo se desarrollaba la vida de la población que habitaba la antigua aldea. La naturaleza, que apenas ha mutado, ha actuado como fuerza devoradora de la antigua localidad.

2.2. Audiovisuales analizados

Se procedió a la definición del conjunto de audiovisuales a analizar. Para ello se realizó un trabajo de búsqueda en la plataforma *Youtube* que permitiese identificar los contenidos generados por entidades prosumidoras que tratasen el tema de las necrópolis rupestres altomedievales de la zona de la Demanda. Para uniformizar el trabajo y delimitar una constante patrimonial, se estableció como término concreto de búsqueda el vocablo “Cuyacabras” ya que éste identifica única y exclusivamente a una de las necrópolis referentes de entre todas las del conjunto de yacimientos de la zona. La búsqueda fue realizándose durante 16 semanas, en el periodo que va del 7 de junio de 2015 al 27 de septiembre del mismo año. Dicho proceso se realizó durante este intervalo de tiempo por ser en el que pueden detectarse nuevos contenidos aportados por los prosumidores, al tratarse de un periodo del año, presumiblemente vacacional y con unas condiciones meteorológicas adecuadas para la práctica de una actividad que combina la producción de contenidos con la realización de una actividad senderista en plena naturaleza. Se

identificaron diez contenidos realizados específicamente sobre este yacimiento, en los que fue evaluándose su posicionamiento y la evolución del número de visionados de los mismos.

Los diez metrajes han sido analizados en función de su trabajo con los conceptos de fuera de campo y elipsis, siguiendo los criterios establecidos por Gómez Tarín (2006), incidiendo también en la manera en la que se ha realizado el tratamiento del audio y postproducción por el que han sido elaborados. En los casos en los que la entidad prosumidora amplía su actividad de generación de contenidos a otros yacimientos de similares características mediante la creación de un canal dedicado a tal fin, se extendió el análisis al conjunto para establecer pautas comunes de trabajo.

3. Resultados

Los metrajes analizados comparten una base temática, la búsqueda de la representación audiovisual de un determinado periodo histórico mediante el reflejo de uno de sus restos modelo, las necrópolis que acompañaban el devenir de las aldeas altomedievales que poblaban la zona.

Pueden darse dos situaciones por las que los usuarios hayan focalizado el tema de sus producciones en estos parajes. Bien sea por la afición a la historia, que pueda haber provocado un trabajo, coincidente con el propio de la preproducción en el sector audiovisual profesional, de búsqueda de las localizaciones idóneas para la generación de estos contenidos, o bien que estos hayan sido motivados por un interés principal en el desarrollo de una actividad física, propia del senderismo, que les haya incentivado a la amortización de sus inquietudes culturales y creativas mediante la generación de contenidos que tienen como objeto la difusión de los hitos arqueológicos propios de la zona, a la vez que estos articulan su itinerario turístico y deportivo.

En cualquier caso la naturaleza opera como escenario de la actividad prosumidora a dos niveles. Como marco idóneo del desarrollo de su afición a una práctica deportiva (senderismo) así como localización adecuada para cubrir las posibilidades de un contenido audiovisual histórico, en el que lo primero que se busca, también desde el ámbito profesional, es la inicial descontextualización temporal de lo grabado para delimitar la época mediante la intervención en lo profilmico. La naturaleza, siempre que no guarde las marcas de la presencia del hombre contemporáneo, elimina el cariz histórico o de época en la imagen que se capta de ella. Puede variar la estacionalidad o el momento

de la jornada (día o noche), pero si no hay elementos, construcciones o útiles manufacturados por el hombre, indistintamente puede operar como metraje que represente el siglo XXI o cualquier época previa. Este vacío es el que puede ser cubierto más fácilmente desde una entidad productora. Así la simple presencia de, por ejemplo, un personaje ataviado con vestuario del siglo XV, ubicaría temporalmente el audiovisual en ese periodo histórico.

Los restos excavados en la roca, unas tumbas que el espectador, con cierto volumen de información previa, puede situar en un periodo concreto, convierte a estas localizaciones en parajes idóneos para, sin la intervención en el profilmico que acarrearía un rodaje profesional, dotar de historicidad a un contenido grabado simplemente con un teléfono móvil. La retroalimentación con otros usuarios, interesados en el mismo tema y en similar ámbito geográfico, ayuda a que cada entidad prosumidora se afane en completar su trabajo enciclopédico y a aportar su propia mirada sobre esa localización, las diversas necrópolis en este caso, que amplíe tanto su propio discurso como multiplique la divulgación de los hitos arqueológicos en los que están particularmente interesados. Es decir, el colectivo de prosumidores actúa también como elemento motor no sólo del material audiovisual que se genera sobre las necrópolis, sino también como actor involuntario de la estrategia divulgadora de este atractivo turístico, poniendo en valor hitos arqueológicos de inicio poco conocidos, aunque solo sea por la dificultad de acceso a los mismos.

Y es que el material audiovisual preexistente, a nivel profesional y sobre esta temática, es escaso. Podríamos citar los que pueden visionarse en los espacios museísticos del Centro de Visitantes Necrópolis del Alto Arlanza, en Palacios de la Sierra, o en el Museo de Dinosaurios sito en la localidad de Salas de los Infantes, en los que se muestra tanto imágenes reales de los yacimientos como reconstrucciones virtuales que, mediante la técnica de la anastilosis, reconstruyen digitalmente el aspecto posible de las aldeas medievales en su momento álgido. Estos metrajes se apoyan también en un cuidado trabajo de postproducción, así como en un tratamiento de la banda de audio en la que se combina música con una locución que aporta informaciones específicas sobre estos yacimientos.

Globalmente, los metrajes generados por los prosumidores analizados, comparten una serie de características generales. Todos reflejan yacimientos históricos, que además son potencialmente convertibles en protagonistas de audiovisuales de época, ubicándose en

un ámbito natural en el que la acción humana contemporánea no es visible. Estos contenidos obvian la existencia de las aldeas medievales, de las que no ha quedado rastro físico alguno, manteniéndolas fuera de campo al igual que le ocurre a un posible visitante físico al yacimiento. La entidad productora del contenido, en todos los casos, focaliza su mirada en el único tipo de resto que queda, las huellas cóncavas sobre la roca que definen lo que una vez fue la tumba de alguno de los moradores de las aldeas, no interviniendo en el contexto espacial en el que se graba, es decir, en el profilmico.

En algunos casos, ciertos prosumidores realizan una labor de catalogación, mediante el añadido a su propio canal de la plataforma de video *Youtube*, de los sucesivos metrajés que reflejan individualmente distintas necrópolis histórica y geográficamente similares.

En cuanto a los procesos de trabajo, los metrajés analizados inciden prioritariamente en el rodaje y la postproducción. Al dejar de lado el guion y la preproducción, no hay un trabajo de selección previo de las cuestiones específicas que quieren trasladarse al potencial espectador, ni desde el punto de vista de un discurso concreto que quiera generarse mediante la narración de unos hechos o situaciones, ni desde la definición de las partes de los yacimientos que van a ser grabadas. No existe estructura de guion como tal, a lo sumo un prólogo inicial, que mediante la inserción de unos créditos que definen el nombre de la localización apoyándose en efectos de postproducción de video básicos, inicia el metraje anticipando el recurrente acceso hasta el yacimiento mediante planos subjetivos, obviamente cámara en mano, que muestran brevemente el camino de llegada a las necrópolis. Una vez allí, y en función del número de sepulturas, la nueva tumba más cercana, actúa como nuevo objetivo-personaje a grabar. Es decir, se opera por acumulación siguiendo el criterio de la mayor proximidad de la siguiente huella excavada en la roca y el propio del itinerario físico de la persona que realiza la grabación, actuando las tumbas que quedan fuera de campo como motor de la acción.

El tiempo se utiliza en la actividad profesional como arma de trabajo desde la fase inicial, a través de la escritura del guión y en la final, mediante el proceso del montaje, dilatando o contrayendo el tiempo de lo narrado y con ello el de la peripecia vital de los personajes intervinientes en la acción. Con este fin se usaría el instrumento de la elipsis temporal. Así el montaje final del producto audiovisual visionado por un espectador se construye completándose el texto definitivo con los huecos y presencias espacio-temporales, siendo tan importante lo mostrado como lo no mostrado al potencial consumidor del producto final, pues las ausencias pueden informar tanto más al espectador de aquello que se

decidió no incluir o lo que intencionadamente se quiso no mostrar por parte de la entidad productora del contenido audiovisual. El audiovisual completa el puzzle de la historia restituyendo las piezas eliminadas por el tiempo. El ejemplo más explícito podría encontrarse en los productos en los que la arqueología, mediante la anástilosis virtual como técnica reconstructiva, encuentra un modelo de trabajo para devolver al patrimonio el esplendor del pasado. Esto se logra gracias a los nuevos modos de producción de contenidos audiovisuales basados en la generación de imágenes virtuales por ordenador, métodos que no son empleados en las producciones realizadas por los prosumidores analizadas.

El metraje final de los materiales analizados tiene una corta duración, de los 13 segundos hasta los 5 minutos 59 segundos en el de mayor longitud. Podemos dividirlos en dos tipos de producciones. El primero se articula en torno a un plano casi subjetivo que acompaña el camino del usuario a medida que va descubriendo poco a poco el yacimiento, sin apenas cortes o transiciones que introduzcan elipsis temporales. El segundo tipo se apoya en la sucesión de fotografías o planos de corta duración tomados sobre tumbas o grupos de tumbas, en los que el audiovisual avanza mediante el uso de un tipo específico de elipsis, el encadenado. En el segundo caso, se multiplica el uso del zoom, con el fin de dotar de mayor ritmo al contenido colgado en *Youtube*. Podemos deducir que en el primer grupo se minimiza el tiempo existente entre el momento de grabación del contenido respecto del de su distribución por Internet, mientras que en el segundo, existe una labor de postproducción dirigida al montaje de los planos, por acumulación, y a un trabajo destinado a la inserción del efecto zoom sobre los planos fotografiados, por ello es presumible una mayor dilación entre el hecho de la grabación y la acción de colgar el contenido en *Youtube*. Uno de los metrajes analizados comparte caracteres de ambos grupos. En cualquier caso todos comparten una característica común, ser básicamente descriptivos no manejando un relato claro sobre el yacimiento, simplemente mostrándolo.

En cuanto a la banda de audio, los propios del primer grupo incluyen el sonido grabado directamente desde el terminal, que traslada el esfuerzo propio del prosumidor al efectuar su actividad, incluyendo en algún caso una locución simple sobre aspectos de la necrópolis, efectuada mientras se graba. En el segundo grupo, y por la leve acción de postproducción realizada a posteriori, el metraje final se apoya en un tema musical, no expresamente realizado para el producto, que tiende a unificar el metraje, aunque no a dotarlo de un sentido concreto. En este caso, la existencia de un tiempo destinado a la

postproducción, permite también la inclusión de algunos rótulos de texto que aportan mayor información técnica sobre la localización.

En la mayor parte del volumen de metraje analizado se produce una eliminación neta de todo aquello que pueda remitir a la contemporaneidad del hecho de la grabación. Pero diríamos que esta situación se instaura de una manera intuitiva, no buscada por la entidad prosumidora y sobre todo apoyándose en un escenario como la naturaleza que de por sí elimina u oculta los rastros de la modernidad y de la acción humana. En cualquier caso, la inserción casual y no ocultada de figuras humanas en algunos metrajes (los acompañantes del usuario que graba los contenidos) denota la falta de intención de generar un contenido de cariz histórico. No sucede lo mismo en otros contenidos, en los que es precisamente la época medieval pretérita ubicada en un decorado natural, y por ello, sin marca temporal, lo que dirige su metraje al terreno incluso de lo esotérico, combinando la banda de audio con imágenes muy cerradas y focalizadas en las superficies rocosas e incluso arbóreas, es decir, buscando lo sensitivo más que la explicación técnica del yacimiento.

En el campo profesional será el tamaño del plano el que defina el grado de contextualización temporal aplicado. Desde planos tomados sobre los personajes que dejen fuera de campo el entorno, evitando con ello un trabajo adicional en el ámbito de la decoración, y definiendo el ámbito temporal a través del vestuario, junto a la peluquería y el maquillaje, hasta planos más abiertos que obligasen a un trabajo adicional de reconstrucción de parte de los edificios circundantes.

En este caso, la tumba es el centro de interés del objetivo de la cámara y será la dimensión de la misma la que delimite el tamaño del plano que se aplique sobre ella. Por ello, y de nuevo como un efecto no buscado, por la equivalencia con la práctica profesional es la superficie del plano la que inscribe marca temporal, en este caso medieval, dejándose fuera de campo aquello que pudiera dotar de contemporaneidad a la imagen. El usuario se centra en aquello que le ha llevado a esa parte de la geografía estatal, obviando lo que le rodea, con lo que, aunque sea involuntariamente, elude cualquier posible marca de contemporaneidad que pudiera existir en el contexto físico del yacimiento. De igual forma, el intrincado ambiente arbóreo que rodea a estos parajes, evita la presencia de otros elementos ligeramente alejados o incluso de las vistas de las poblaciones más cercanas, es decir, la propia naturaleza boscosa deja fuera de campo aquello que no es específicamente la tumba labrada en la piedra.

La posible existencia de un espectador cómplice y activo, que puede acceder a los productos históricos con un bagaje de conocimientos previos sobre los hechos reflejados audiovisualmente, es una variable usada en los contenidos generados por los prosumidores, como partícipes de un colectivo interesado por la historia, y en particular por la época altomedieval. Las entidades prosumidoras que generan contenidos sobre este eje temático común se convierten en primeros espectadores de sus propios metrajes, durante la grabación, pero también en el público objetivo de estas producciones tras ser colgadas en plataformas de video como *Youtube*.

Como conclusiones, y respecto del concepto del fuera de campo, se ha detectado que la ausencia de guion y preparación, elimina el trabajo previo con el fuera de campo que facultaría la conversión en histórico del contenido, ya que la atemporalidad de la localización permitiría con cierta facilidad la generación clara de un contenido de época. La gestión del fuera de campo permitiría la contextualización de lo grabado. En postproducción no existe la intención de crear un espacio filmico mediante el montaje.

En cuanto a las elipsis podemos afirmar que el trabajo de postproducción se centra en la acumulación. El tiempo elidido entre planos no persigue un traslado de la duración del recorrido y la ausencia de búsqueda previa de información histórica impide la generación de un relato o un itinerario, aunque la banda de audio musical aglutina el montaje a pesar de la ausencia de locuciones.

De manera general se percibe que el principal afán que motiva a los prosumidores es la labor de catalogación, incidiendo específicamente en la grabación y en la postproducción mediante la inserción de efectos digitales de cabecera y de unión de planos mediante el encadenado. Por la falta de preproducción (y de guion) se dificulta la generación de un contenido histórico de interés, aprovechando las posibilidades narrativas de la naturaleza como decorado, en que la movilidad del dispositivo de grabación debería ser el factor motor para la gestión del fuera de campo y la elipsis.

Para concluir, el objetivo que busca lograrse con esta propuesta, no es otro que cerrar el círculo que permita ingresar al potencial espectador en el hecho histórico mismo, salvando la elipsis de tiempo cuyos límites distan entre el pasado que se pretende reconstruir y el momento actual del visionado, amortizando audiovisualmente la permanencia del espacio común a ambos instantes mediante el uso de los nuevos medios de acceso al audiovisual.

4. Referencias

- Chion, Michel (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Francés i Domènec, Miquel (coordinador) (2009). *Hacia un nuevo modelo televisivo. Contenidos para la televisión digital*. Barcelona: Gedisa.
- García Jiménez, Jesús (1998). “Concepto y perspectivas de las nuevas tecnologías en la comunicación audiovisual” en PEÑA TIMÓN, Vicente (Coord.). *Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías*. pp. 165-194. Málaga: Universidad de Málaga.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2006). *Discursos de la ausencia. Elipsis y fuera de campo en el texto fílmico*. Barcelona: Ediciones de la Filmoteca.
- Islas, Octavio (2009). “La convergencia cultural a través de la ecología de medios” en *Comunicar [en línea]*, N°33, v XVII, 2009, *Revista Científica de Educomunicación*, pp. 25-33. Recuperado (1 de Mayo de 2014), de [http:// www.revistacomunicar.com](http://www.revistacomunicar.com)
- Manovich, Lev (2012). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Espasa Libros.
- Marshall, P. David (2004). *New Media Cultures*. Londres: Arnold.
- Martínez Suárez, Yolanda y Salvador Agra, Saleta de (2014). “El *produser* como producción de usuarios: más allá de *wreaders* y de *prosumers*” en *Razón y palabra [en línea]*, N° 86. Abril-Junio 2014. *Comunicación y ciudadanía*. Recuperado (30 de Julio de 2014), de <http://www.razonypalabra.org.mx>
- Padilla Lapuente, José Ignacio (2003). *Yacimiento arqueológico de Cuyacabras. Despoblado, iglesia y necrópolis. Eremitorio de Cueva Andrés. Quintanar de la Sierra (Burgos)*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona y Ayuntamiento de Quintanar de la Sierra.
- Padilla Lapuente, José Ignacio y Álvaro Rueda, Karen (2010). “Necrópolis rupestres y el poblamiento altomedieval en el Alto Arlanza (Burgos)”, *España Medieval*, vol. 33, pp. 259-294.
- Sánchez Noriega, José Luis (2010). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Toffler, Alvin (1980). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janes.